¡EL MAGAZINE OFICIAL DE PANINI CÓMICS ESPAÑA!

PANINICONFIDENCIAL

#10

Cree en las hadas

con José Fonollosa

EJEMPLAR GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

PARA SABER MÁS DE MARVEL

panini COMICS

BAJO LA MAGIA DE JOSÉ FONOLLOSA

Con más de tres lustros de vida profesional a sus espaldas, **José Fonollosa** no para: multitud de proyectos repartidos por buena parte de las editoriales españolas hacen de él uno de los autores más prolíficos del panorama nacional. Ahora por fin se estrena en **Panini** con un cómic que escapa a todo lo que conocíamos de él y que supone un verdadero reto narrativo. Llega ***Las hadas ya no existen***.

PANINI CONFIDENCIAL: ¿Cómo nació este nuevo cómic tan alejado de lo que sueles hacer?

JOSÉ FONOLLOSA: ***Las hadas ya no existen*** es un proyecto que hace años ronda por mi cabeza. durante estos años ha ido cambiando de forma, de estilo. A veces era una historia de aventuras, a veces una comedia infantil... Siempre empezaba con una hada despertando y viendo que no reconocía nada de lo que había a su alrededor.

Ha sido ahora, en 2016, cuando todas las piezas han encajado y, por fin, he trasladado esta idea desde mi cabeza al papel. Quizás han coincidido varias circunstancias; una temporada entre proyectos que los autores aprovechamos para repescar ideas que tenemos en el cajón de pendientes para volver a darles una nueva oportunidad; una situación personal que creo que ha marcado el tempo y el tono de la historia, incluso una banda sonora que me ha acompañado durante los días de dibujo.

PC: ¿Más allá de la historia, ¿cuál es el verdadero tema que los lectores encontrarán?

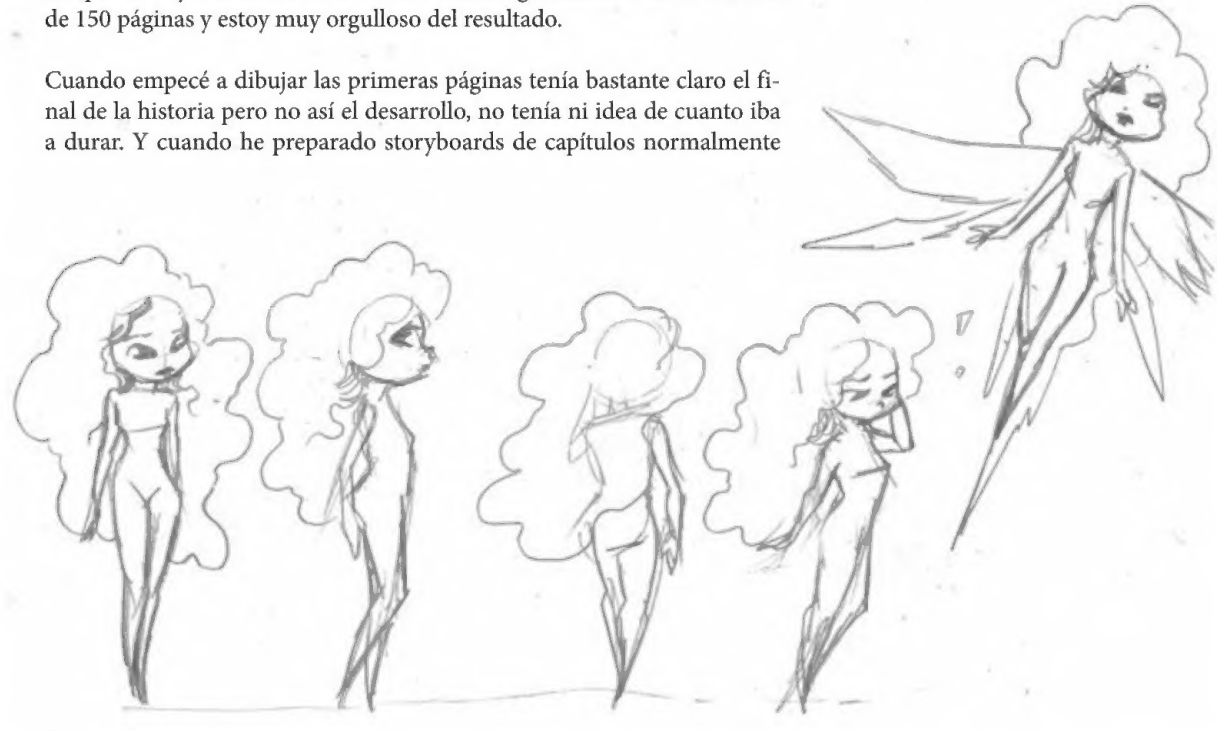
JF: Normalmente los comics, e imagino también que otras obras artísticas, empiezan de lo general a lo concreto; ¡Esta historia hablara sobre la triste-

za, o el amor, o la esperanza...! A partir de ahí vas colocando los elementos alrededor de esa idea, los cuales se van trenzando en primer, segundo y tercer acto, tomando forma, tejiendo una historia comprensible para el lector, como vehículo para que él reciba tu mensaje abstracto transformado en dibujos y textos. De una manera consciente o intuitiva, todas las historias suelen construirse así. Otras veces no es así. A veces la idea surge como una chispa, como una potente imagen que has de envolverla de contexto y argumento para que crezca y tenga algún sentido.

PC: Recuerdo que la primera idea que nos enseñaste del libro era, simplemente, el hada saliendo de su crisálida, como si siempre hubiera estado ahí.

JF: De todas las versiones de ***Las hadas ya no existen*** que han existido, tanto las que apenas fueron un par de bocetos en los márgenes de una libreta como los que contaban con diseños de personajes y un argumento garabateado, la imagen que se repetía era la de un hada saliendo de un capullo en la oscuridad, en medio de ninguna parte, como símbolo de renacimiento, de una segunda oportunidad a algo desconocido. Y así es como empieza ésta, la definitiva. En ***Las hadas ya no existen*** ha habido una línea muy difusa sobre la que yo iba dibujando. Al no tener un argumento rígido o una base histórica sobre el que trabajar, como en otras ocasiones, me he permitido improvisar y la historia iba hacia adelante mas que como una línea recta, como un árbol, con muchas ramas sobre las que va fluyendo. Esta es mi historia más larga hasta el momento; más de 150 páginas y estoy muy orgulloso del resultado.

Cuando empecé a dibujar las primeras páginas tenía bastante claro el final de la historia pero no así el desarrollo, no tenía ni idea de cuanto iba a durar. Y cuando he preparado storyboards de capítulos normalmente



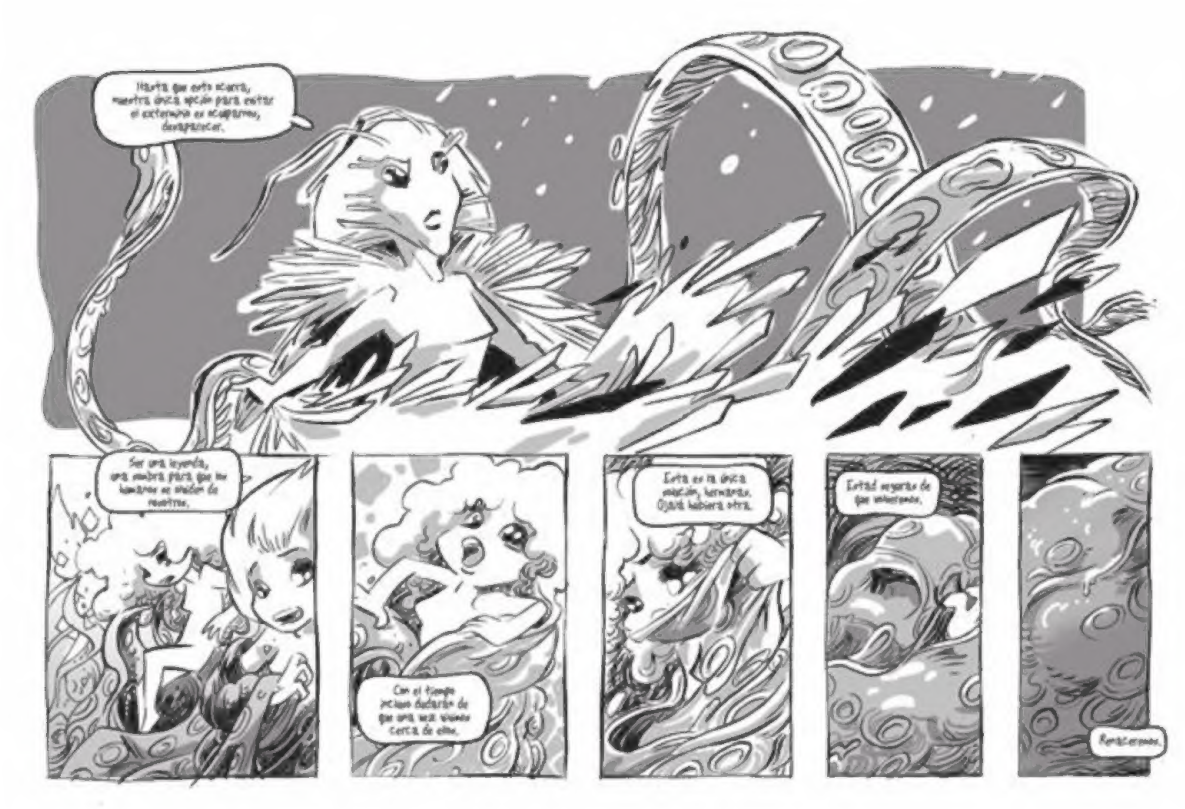
éstos cambiaban bastante en la página final, añadiendo escenas, desapareciendo otras, cambiando el diseño de página de arriba a abajo. Ha sido una manera algo distinta de trabajar de lo que suelo hacer.

PC: Supone además un claro giro en el tono de tu obra, que probablemente va a sorprender a los que te han seguido hasta aquí.

JF: El grueso de mi obra publicada está centrada en el humor, y mucha de ella son chistes de una página o incluso una única viñeta. El dibujar esta historia más pausada, mas dramática, ha sido para mi una forma también de desentumecer músculo ya que he usado recursos narrativos muy distintos de los que me valgo en otras obras. ***Las hadas*** también ha sido un campo de experimentación formal para mi; salir de la zona de confort del viñetado clásico e intentar composiciones de página distintas.

No puedo comentar mucho sobre los personajes que aparecen en esta segunda parte porque sería como spoilear el anterior libro, pero sí puedo decir que van a interactuar mucho más entre ellos; quiero decir los que quedaron separados geográficamente. Y va a ser necesario que se coordinen si quieren impedir el fin del mundo.

PC: 150 páginas son muchas páginas, sobre todo cuando ninguna de tus obras anteriores llega a esa cifra.



JF: No estoy acostumbrado a este volumen de páginas, y ha ocurrido que varias veces he redibujado tramas completas. El ultimo acto cambió por completo cuando estaba prácticamente acabado. Aunque en el argumento y mientras lo estaba dibujando veía que funcionaba bien una vez leído junto al resto de la historia había cosas que se contradecían con páginas anteriores. No era cosa del guión, era algo más. Había algo que rechinaba, no sabía explicarlo y cuantas mas vueltas le daba, peor lo veía. Así que la única opción que se me ocurrió fue volver atrás y continuar por otra rama de la historia. Creo que la obra mejoró con ese cambio.

PC: ¿Qué es lo que más te ha influido en este cómic?

JF: Últimamente estoy leyendo mucho manga seinen, me gusta como los artistas japoneses tienen un tempo muy distinto a la hora de narrar del que estamos acostumbrados a leer en comics americanos y europeos. Además muchos referentes que imagino que para su lector habitual son obvios yo no los conozco y a veces se produce una sensación de estar fuera de lugar muy difícil de conseguir. Con ***Las hadas*** no buscaba elaborar una compleja trama con rocambolescos giros de guion. Quería que el lector permaneciera inmerso en la historia, que las viñetas lo acompañaran mientras leía la historia.

Aunque por temática está a las antípodas de los temas que él suele tratar, quizás otro referente seria **Paul Grist** y su elegante composición de página, con un dibujo "sencillo", sin demasiados artificios, que me encanta. Tengo su *Kane* y *Jack Staff* en la balda de releer. ■

LIBROS QUE VAN MÁS ALLÁ

DESCUBRE EL ARTE DE MASACRE Y LA GUÍA INTERGALÁCTICA DEL UNIVERSO MARVEL

Este noviembre llegan dos libros para profundizar en algunos de tus personajes favoritos de **La Casa de las Ideas**. Se trata de ***Deadpool: Dibujando al Mercenario Bocazas***, con dibujos procedentes del cuarto de siglo de vida de **Wade Wilson** en los cómics, y titulado con el nombre que tiene el personaje en Estados Unidos en deferencia a aquellos que sólo conocen a **Masacre** por la película, y ***La guía cósmica de Marvel***, un divertidísimo recorrido por los lugares más destacados del **Universo Marvel**, de la mano de los integrantes de **Los Guardianes de la Galaxia**. ¡Vamos a descubrirlos a fondo!

Producto de los experimentos genéticos llevados a cabo en la operación clandestina **Arma-X**, **Masacre** es el principal mercenario de **Marvel**, un personaje de cómic, creado por **Rob Liefeld** y **Fabian Nicieza** a comienzo de los noventa, sin miedo a romper la llamada cuarta pared y a hablar directamente a los lectores. Con un ingenio que rivaliza con el **Spiderman** y un asombroso factor curativo tan potente como el de **Lobezno**, **Masacre** ha alcanzado unas cotas de fama en el mundo del cómic por lo general reservadas para personajes con más décadas a la espalda.

Masacre dio el pistoletazo de salida en 1991 con una primera aparición que vendió aproximadamente entre 600.000 y 700.000 ejemplares. Para poner esta cifra en perspectiva, hoy en día incluso a los cómics superventas que podemos encontrar en las librerías es todo un desafío superar la marca de los 100.000. Aunque muchas de esas ventas podrían achacarse a la popularidad de *The New Mutants* –la cabecera en la que debutó Masacre–, su fama no ha hecho más que crecer con los años e incluso ha eclipsado a sus primeros adversarios heroicos.

Hoy en día, se ha convertido en un elemento fijo del **Universo Marvel** moderno y con frecuencia aparece como estrella invitada en otros títulos... Se sabe que el carismático asesino con corazón de oro algo deslustrado

es incluso la sensación de las cubiertas alternativas de cabeceras en las que no suele aparecer. Ninguna convención de cómics que se precie está completa sin unas docenas de cosplayers de **Masacre**, y todos los centros comerciales de Estados Unidos tienen a la venta camisetas, chuches y juguetes del mercenario. Sin embargo, la popularidad del personaje llegó a ser estratosférica en 2016 con el estreno de su película *–Deadpool–*, un improbable exitazo para mayores de 18 años que demolió récords de taquilla en todo el mundo.

El personaje que comenzó como villano menor en el cómic sobre un equipo spin-off de **La Patrulla-X** se ha convertido en toda una franquicia. Aunque originariamente lo crearon **Rob Liefeld** y **Fabian Nicieza**, **Masacre** ha sido modificado y reinterpretado por innumerables dibujantes y entintadores, guionistas y coloristas. Este libro presenta muchas de esas interpretaciones, desde las primeras representaciones del personaje hasta sus más recientes ilustraciones, tanto en tinta como en píxeles. Para entender de verdad a **Masacre**, debes verlo en sus momentos más serios, payasos, amables y crueles, aunque, mientras ojeas estas páginas, ten en cuenta que para él la cuarta pared significa muy poco, así que cuando lo mires, él podría estar mirándote a ti.

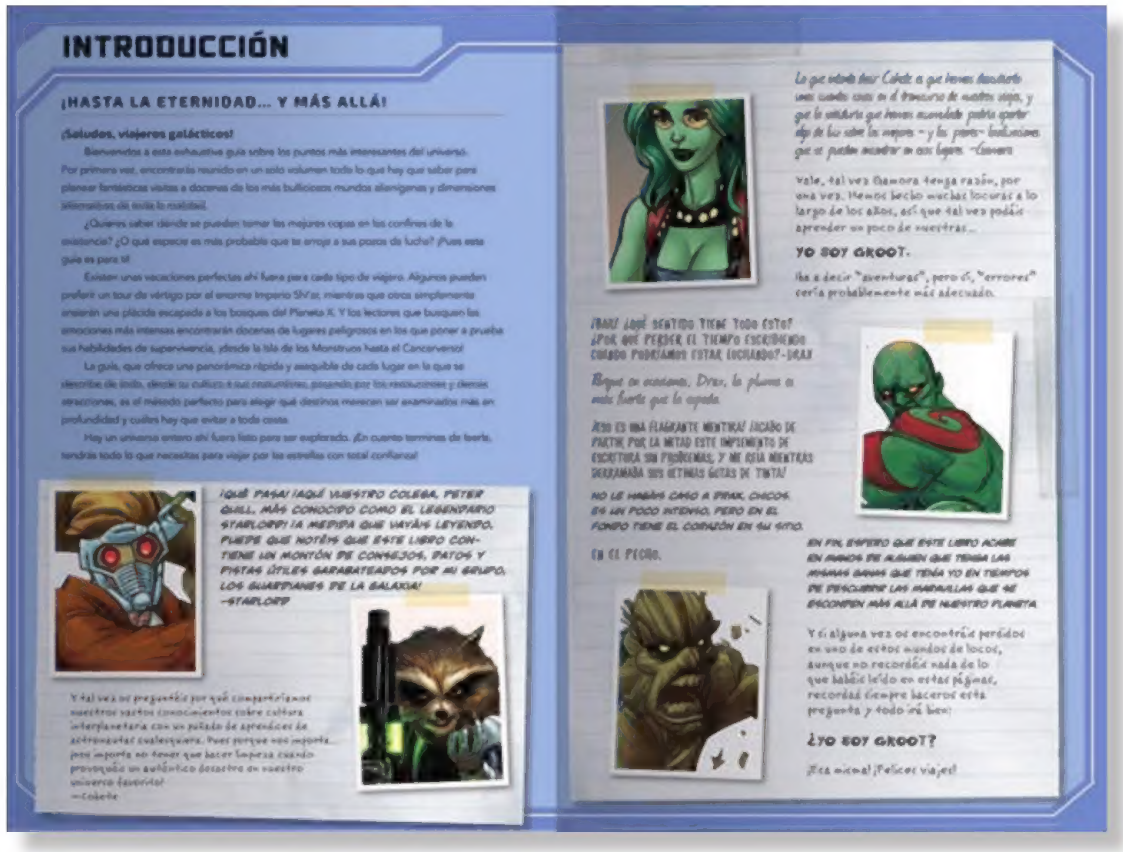
Por su parte, ***La guía cósmica de Marvel*** es un exhaustivo recorrido por los puntos más interesantes de este universo. Por

primera vez, encontrarás reunido en un solo volumen todo lo que hay que saber para planear fantásticas visitas a docenas de los más bulliciosos mundos alienígenas y dimensiones alternativas de toda la realidad. ¿Quieres saber dónde se pueden tomar las mejores copas en los confines de la existencia? ¿O qué especie es más probable que te arroje a sus pozos de lucha? ¡Pues esta guía es para ti!

Existen unas vacaciones perfectas ahí fuera para cada tipo de viajero. Algunos pueden preferir un tour de vértigo por el enorme **Imperio Shi'ar**, mientras que otros simplemente ansiarán una plácida escapada a los bosques del **Planeta X**. Y los lectores que busquen las emociones más intensas encontrarán docenas de lugares peligrosos en los que poner a prueba sus habilidades de supervivencia, ¡desde la **Isla de los Monstruos** hasta el **Cancerverso**!

La guía, que ofrece una panorámica rápida y asequible de cada lugar en la que se describe de todo, desde su cultura a sus costumbres, pasando por los restaurantes y demás atracciones, es el método perfecto para elegir qué destinos merecen ser examinados más en profundidad y cuáles hay que evitar a toda costa. Y todo ello con los divertidísimos comentarios en exclusiva de los integrantes del grupo cósmico por excelencia: **Los Guardianes de la Galaxia**.

Hay un universo entero ahí fuera listo para ser explorado. ¡En cuanto termines de leerla, tendrás todo lo que necesitas para viajar por las estrellas con total confianza! ■


INTRODUCCIÓN
¡HASTA LA ETERNIDAD... Y MÁS ALLÁ!
¡Saludos, viajeros galácticos!
Bienvenidos a esta exhaustiva guía sobre los puntos más interesantes del universo. Por primera vez, encontrarás reunido en un solo volumen todo lo que hay que saber para planear fantásticas visitas a docenas de los más bulliciosos mundos alienígenas y dimensiones alternativas de toda la realidad.
¿Quieres saber dónde se pueden tomar las mejores copas en los confines de la existencia? ¿O qué especie es más probable que te arroje a sus pozos de lucha? ¡Pues esta guía es para ti!
Existen unas vacaciones perfectas ahí fuera para cada tipo de viajero. Algunos pueden preferir un tour de vértigo por el enorme Imperio Shi'ar, mientras que otros simplemente ansiarán una plácida escapada a los bosques del Planeta X. Y los lectores que busquen las emociones más intensas encontrarán docenas de lugares peligrosos en los que poner a prueba sus habilidades de supervivencia, ¡desde la Isla de los Monstruos hasta el Cancerverso!
La guía, que ofrece una panorámica rápida y asequible de cada lugar en la que se describe de todo, desde su cultura a sus costumbres, pasando por los restaurantes y demás atracciones, es el método perfecto para elegir qué destinos merecen ser examinados más en profundidad y cuáles hay que evitar a toda costa.
Hay un universo entero ahí fuera listo para ser explorado. ¡En cuanto termines de leerla, tendrás todo lo que necesitas para viajar por las estrellas con total confianza!
¡QUÉ PASA! ¡AQUÍ VUESTRO COLEGA, PETER QUILL, MÁS CONOCIDO COMO EL LEGENDARIO STARLORD! ¡A MEDIDA QUE VAYÁIS LEYENDO, PUEDE QUE NOTÉIS QUE ESTE LIBRO CONTIENE UN MONTÓN DE CONSEJOS, DATOS Y PISTAS ÚTILES GARABATEADOS POR MI GRUPO, LOS GUARDIANES DE LA GALAXIA!
-STARLORD
Y tal vez os preguntéis por qué compartiríamos nuestros vastos conocimientos sobre cultura interplanetaria con un puñado de aprendices de astronautas cualesquiera. Pues porque nos importa. Nos importa no tener que hacer limpieza cuando provoquéis un auténtico desastre en nuestro universo favorito!
-Colette
Lo que viene bien Colette a que hemos descubierto unos cuantos casos en el transcurso de nuestros viajes, y que lo utilizaría que hemos aconsejado podría aportar algo de luz sobre los mejores -y los peores- lugares en los que se pueden encontrar en esos lugares. -Gamora
Vale, tal vez Gamora tenga razón, por una vez. Hemos hecho muchas locuras a lo largo de los años, así que tal vez podáis aprender un poco de nuestras...
YO SOY GROOT.
Iba a decir "aventuras", pero sí, "errores" sería probablemente más adecuado.
¡BAH! ¿QUÉ SENTIDO TIENE TODO ESTO? ¿POR QUÉ PERDER EL TIEMPO ESCRIBIENDO CUANDO PODRÍAMOS ESTAR LUCHANDO?-DRAX
Porque en ocasiones, Drax, la pluma es más fuerte que la espada.
¡ESO ES UNA FLAGRANTE MENTIRA! ¡ACABO DE FINIQUITAR POR LA MITAD ESTE IMPLEMENTO DE ESCRITURA SIN PROBLEMAS, Y ME SIGUE MANCHANDO LOS GUANTES GOTAS DE TINTA!
NO LE HABÍAIS CAÍDO A DRAX, CHICOS. ES UN POCO INTENSO, PERO EN EL FONDO TIENE EL CORAZÓN EN SU SITIO.
EN EL PECHO.
EN FIN, ESPERO QUE ESTE LIBRO ACABE EN MANOS DE ALGUIEN QUE TENGA LAS MISMAS GANAS QUE TENÍA YO EN TIEMPOS DE DESCUBRIR LAS MARAVILLAS QUE SE ESCONDEN MÁS ALLÁ DE NUESTRO PLANETA.
Y si alguna vez os encontráis perdidos en uno de estos mundos de locos, aunque no recordéis nada de lo que habéis leído en estas páginas, recordad siempre haceros esta pregunta y todo irá bien:
¿YO SOY GROOT?
¡Esa misma! ¡Felices viajes!

panini comics ESPAÑA

NOVIEMBRE DE 2016

☐ **MASACRE: DIBUJANDO AL MERCENARIO BOCAZAS**

Con Deadpool: Drawing The Merc With A Mouth

Descubre más de dos décadas de los cómics de Masacre a través de este impresionante libro de arte, con portadas legendarias, sorprendentes viñetas y otras increíbles piezas de dibujo, recuperadas de los archivos de Marvel Comics.

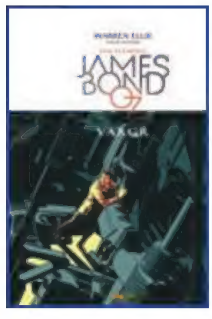
Por Matthew K. Manning
Libro en tapa dura. 184 pp. 35,00 €
978-84-9094-763-0

☐ **LA GUÍA CÓSMICA DE MARVEL**

Con Hidden Universe: Travel Guide: The Complete Marvel Cosmos

La guía definitiva de la Tierra, los Diez Reinos, los mundos y las dimensiones más destacadas del Universo Marvel, narrada por los integrantes de Guardianes de la Galaxia y plagada de consejos para que disfrutes del viaje de tu vida. ¡Abre tus horizontes!

Por Mark Sumerak
Libro en tapa dura. 160 pp. 20,00 €
978-84-9094-764-7

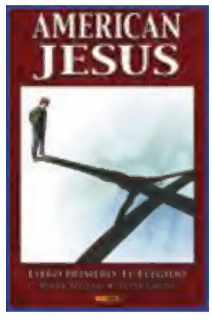


☐ **JAMES BOND 1**

Con James Bond vol. 1 HC

El arranque de una nueva serie protagonizada por el agente con licencia para matar, con Warren Ellis (Transmetropolitan, The Authority) como guionista. Después de una misión de venganza en Helsinki, James Bond regresa a Londres para asumir el trabajo de un agente 00 caído. Su misión será mucho más compleja y traicionera de lo que podría imaginar...

Por Warren Ellis y Jason Masters
Libro en tapa dura. 176 pp. 16,00 €
978-84-9094-765-4

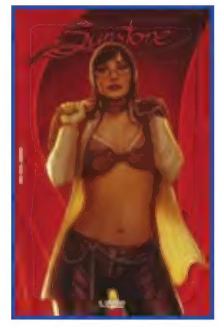


☐ **AMERICAN JESUS 1**

Con American Jesus vol. 1: Chosen

¡El cómic más polémico y valiente de Mark Millar! Imagínate que eres un chaval de veinte años que de repente descubre que es la reencarnación de Jesucristo. Puede convertir agua en vino, andar sobre las aguas y, quizás, resucitar a los muertos. ¿Cómo afrontará su destino para liderar al mundo a través de un conflicto que lleva siglos en marcha?

Por Mark Millar y Peter Gross
Libro en tapa dura. 96 pp. 15,00 €
978-84-9094-790-6



☐ **SUNSTONE 2**

Con Sunstone vol. 2 OGN

Stjepan Sejic continúa con su aclamada obra. Una mirada sexy, divertida y emocionante a la manera alternativa de vivir de dos mujeres fascinantes. Todo es perfecto para Ally y Lisa... pero todo podría cambiar. Una comedia erótica y romántica sobre fetichismo y sexualidad.

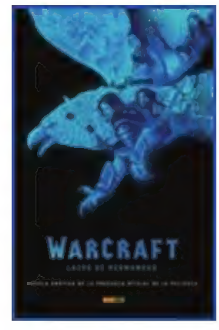
Por Stjepan Sejic
Libro en tapa dura. 128 pp. 16,00 €
978-84-9094-786-9

☐ **CROSSED + 100 3**

Con Crossed + 100 vol. 3 TPB

El mundo futuro de Crossed concebido por Alan Moore continúa adelante, con un nuevo salto de cinco años. El mundo ha seguido cambiando, mientras los infectados han desarrollado su propia cultura y un plan definitivo para acabar con los restos de la humanidad.

Por Simon Spurrier y Rafa Ortiz
Libro con solapas. 152 pp. 15,00 €
978-84-9094-770-8



☐ **WARCRAFT. BONDS OF THE BROTHERHOOD**

Con World of Warcraft. Bonds Of The Brotherhood

Descubre cómo tres de los mayores campeones de Azeroth forjaron su primera alianza, en la precuela oficial de la película de Warcraft, con guión de Paul Cornell, novelista, guionista de cómics y de la serie de televisión Doctor Who.

Por Paul Cornell, Chris Metzen y Mat Broome
Libro con solapas. 112 pp. 13,00 €
978-84-9094-782-1

☐ **NORMAL LIFE - MEMORIAS DE UN ESPAÑOL EN IRLANDA DEL NORTE**

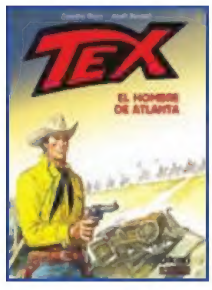
La historia de Manolo, un español inmerso en uno de los mayores conflictos de Europa. Por necesidad se alistó al ejercito de Irlanda del Norte y por ideales se introdujo en un grupo terrorista unionista, UVF, como informante de la Special Branch. En esta vida de silencios, secretos y traiciones a Manolo cada vez más le costará distinguir entre amigos y enemigos. No se podrá fiar de nadie, ni siquiera de su propia familia.

Por Esteve Polls, Sergi Pareja y Fran Vázquez
Libro en tapa dura. 112 pp. 16,00 €
978-84-9094-787-6

☐ **OJOS GRISES**

En el Poblenou de la Barcelona de finales de los ochenta, Lucho contempla el asesinato atroz de uno de los quinquis del barrio a manos de un inspector de policía. Sólo él y su amigo Xavi han visto lo que ha ocurrido. Desde ese momento Lucho vivirá un camino hacia la madurez mientras se debate entre ignorar lo sucedido o denunciarlo.

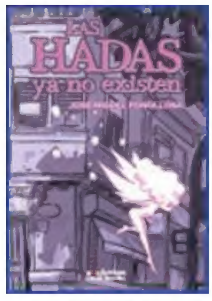
Por Fernando Llor, Roger Vidal y Alex Batlle
Libro en tapa dura.
Páginas por determinar. 14,00 €
978-84-9094-788-3



☐ **TEX DE JORDI BERNET**

Tex Willer lleva publicándose más de cincuenta años con cientos de miles de devotos seguidores. Evolution y Aleta vuelven a unir sus fuerzas para publicar un nuevo volumen, esta vez el único dibujado por el maestro JORDI BERNET (Torpedo, Clara de Noche) y escrito por CLAUDIO NIZZI, en un formato de lujo y a todo color.

Libro en tapa dura. 240 pp. 30,00 €
978-84-9094-789-0

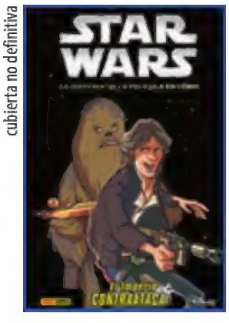


☐ **LAS HADAS YA NO EXISTEN**

Todos sabemos que las hadas no existen. Que son fruto de cuentos y leyendas de cuando la ciencia no podía dar respuesta a lo que nos rodeaba. Entonces ¿por qué la pequeña hada Bella Noche recorre ahora nuestras calles? Una triste y bella historia donde se entrecruza la fabula y la realidad, con un estilo de dibujo y narrativa de José Fonollosa como nunca se ha visto.

Por José Fonollosa
Libro en tapa dura. 160 pp. precio por determinar
978-84-9094-811-8

cubierta no definitiva



☐ **STAR WARS: UNA NUEVA ESPERANZA**

El Imperio gobierna la galaxia mediante el miedo. La Princesa Leia es uno de los pocos Rebeldes que se atreve a enfrentarse a él, pero ahora necesita ayuda. Su llamada de auxilio llega hasta Luke Skywalker, que vive en el desolado planeta Tatooine. Para Luke es el principio de un viaje épico, y el primer paso en su camino para convertirse en Caballero Jedi...

Por Alessandro Ferrari, Igor Chimisso, Matteo Piana, Alessandro Pastrovicchio, Matteo Piana y Davide Turotti
Comic-Book. 64 pp. 4,25 €
977000550700200001

☐ **WARCRAFT. LA GUERRA DE LOS ANCESTROS 3**

Con World of Warcraft. War Of The Ancients 3: The Sundering

El apocalíptico final de la trilogía de novelas de "La guerra de los ancestros". Krasus y Malfurion deben arriesgarlo todo para salvar Azeroth de la destrucción total. Ésta es la hora... ¡cuando pasado y futuro chocan!

Por Richard A. Knaak
Novela. Páginas y precio por determinar
978-84-9094-784-5

☐ **FOOD WARS: SHOKUGEKI NO SOMA 2**

La saga de Soma Yukihira, un joven nacido en una familia que lleva un restaurante de barrio, y su misión de convertirse en el mejor cocinero del mundo, en la más ambiciosa escuela de cocina que existe.

Por Yuto Tsukuda y Shaeki Shun
Manga. 200 pp. 7.95 €
978-84-9094-794-4

☐ **SHURIKEN & PLEATS: UNA NINJA EN EL INSTITUTO 2**

Una joven ninja se mueve como el viento guiada por un fervoroso anhelo. Y nadie como Matsuri Hino, el autor de El Caballero Vampiro, para narrar sus aventuras.

Por Matsuri Hino
Manga. 192pp. 7.95 €
978-84-9094-795-1

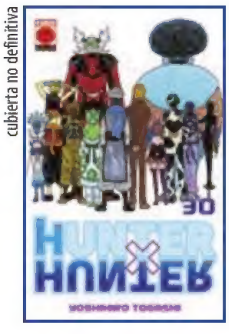
cubierta no definitiva

☐ **ASSASSINATION CLASSROOM 15**

¡El sonido de los disparos retumba en el aula a primera hora! La clase de 3º E de la escuela secundaria Kunugigaoka es un aula de asesinato en la que todos los alumnos intentan matar a su profesor.

Por Yusei Matsui
Manga. 192pp. 7.95 €
978-84-9094-792-0

cubierta no definitiva



☐ **HUNTER X HUNTER 30**

Un mundo fantástico en el que existen bestias maléficas, tesoros ocultos... y hunters o "cazadores", personas que viven increíbles peripecias para desentrañar los misterios del planeta. Gon no piensa detenerse hasta cumplir su verdadero objetivo: encontrar al legendario hunter Ging Freecss, ¡su padre, que desapareció cuando él era un niño!

Por Yoshihiro Togashi
Manga. 208pp. 7.95 €
978-84-9094-793-7